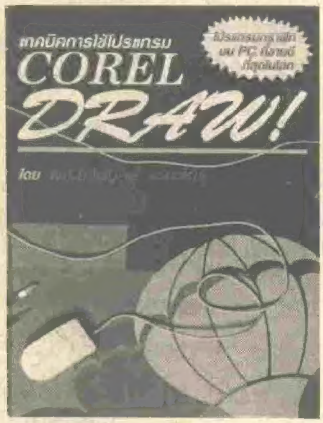
ไมโครบุ๊ค

เทคนิคการใช้โปรแกรม CorelDraw!



ผู้เขียน	*ไพบูลย์ เอมพันธุ์*
รูปเล่ม	*17×24 ซม.*
	หนา 775 หน้า
	กระดาษปอนด์
ราคา	*360 บาท*
ผู้จัดพิมพ์	*บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด*
จำหน่าย	*ตามร้านหนังสือทั่วไป*

หนังสือเล่มนี้ เป็นคู่มือการฝึกใช้โปรแกรม CorelDraw! เวอร์ชัน 2.0 บนเครื่องตระกูลพีซี ผู้เขียนได้วางรูปแบบหนังสือ ให้ปูพื้นผู้อ่านทีละขั้นตอน ซึ่งนำผู้สนใจให้เกิดความชำนาญจากระดับต้น ไปจนถึงระดับที่สลับซับซ้อนได้ แต่ละบทมีแบบฝึกหัดสำหรับลงมือทำเอง เป็นการสาธิตที่เต็มไปด้วยเนื้อหาและมีความชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านตรวจสอบผลลัพธ์ที่ทำได้ว่าสอดคล้องกับผลที่ปรากฏในจอภาพหรือไม่

หนังสือเล่มนี้ตั้งสมมติฐานไว้ไม่กี่ข้อเกี่ยวกับประสบการณ์ทางด้านภาพกราฟิก หรือภูมิหลังทางคอมพิวเตอร์ของผู้อ่าน ถ้าไม่เคยใช้เม้าส์หรือทำงานกับโปรแกรมการวาดภาพมาก่อน ก็สามารถเริ่มต้นด้วยการทำแบบฝึกหัดในบทต้น ๆ แล้วค่อยก้าวหน้าไปเรื่อย ๆ เมื่อเกิดความชำนาญในบทนั้น ๆ แล้ว หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า ถ้าผู้อ่านมีประสบการณ์ในการพิมพ์โดยใช้คอมพิวเตอร์ การออกแบบทางกราฟิกหรือการสาธิตทางเทคนิคมาแล้วก็อาจจะเพ่งเล็งความสนใจ ไปที่บทที่กล่าวถึงคุณลักษณะที่ทันสมัย หรือคุณลักษณะใหม่สำหรับผู้อ่านก็ได้ อย่างไรก็ดีในบทหลัก ๆ มีแบบฝึกหัดซึ่งกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นจึงมีประโยชน์อย่างยิ่ง ที่ผู้อ่านได้อ่านแต่ละบทเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ในการออกแบบ

เนื้อหาในเล่มแบ่งเป็นบท ๆ ดังนี้

บทที่ 1 การทำความคุ้นเคยกับ CorelDraw!

บทที่ 2 การเขียนภาพและการทำงานกับเส้นตรง และเส้นโค้งต่าง ๆ

บทที่ 3 การเขียนและการทำงานกับรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า

บทที่ 4 การเขียนรูปภาพและการทำงานด้วยวงรีและวงกลม

บทที่ 5 การเพิ่มเติมตัวหนังสือ

บทที่ 6 การใช้การขยายและการเลือกวิว

บทที่ 7 การดูรูปภาพก่อน

บทที่ 8 การเลือก การย้าย และการจัดการกับออปเจ็กต์

บทที่ 9 การเปลี่ยนแปรออปเจ็กต์

บทที่ 10 การตบแต่งเส้นตรง เส้นโค้ง รูปสี่เหลี่ยม และวงรี

บทที่ 11 การตบแต่งและการแก้ไขตัวหนังสือ

บทที่ 12 การตัด การก๊อบปี้ และการปะออปเจ็กต์ และรูปภาพ

บทที่ 13 การกำหนด Outline Pen

บทที่ 14 การกำหนดสีของเส้นโครงร่าง

บทที่ 15 การกำหนดสีสำหรับระบาย

บทที่ 16 การนำเข้าและการส่งออกไฟล์ต่าง ๆ

บทที่ 17 การพิมพ์และการดำเนินกรรมวิธีต่อรูปภาพ

บทที่ 18 การสร้างเอฟเฟคท์พิเศษ

บทที่ 19 การรวมคุณสมบัติต่าง ๆ ของ CorelDraw!

ท้ายเล่มเป็นภาคผนวกต่าง ๆ คือ

ภาคผนวก ก. การติดตั้ง CorelDraw!

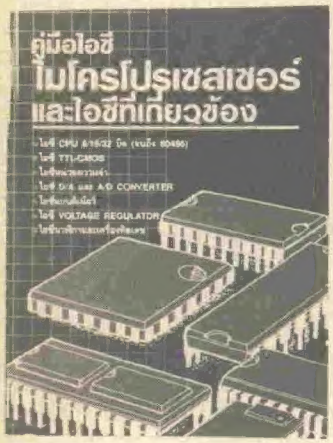
ภาคผนวก ข. การใช้คำสั่งวิธีลัดด้วยคีย์บอร์ดและด้วยเม้าส์

ภาคผนวก ค. การเชื่อมโยงกับ Corel : Clip Art และแบบตัวหนังสือต่าง ๆ

ภาคผนวก ง. การลากตามรอยภาพบิตแม็พ

ไมโครบุ๊ค

คู่มือไอซีไมโครโปรเซสเซอร์และไอซีที่เกี่ยวข้อง



ขนาดรูปเล่ม *17x24 ซม.*
หนา 666 หน้า
กระดาษปอนด์
ราคา *230 บาท*
ผู้จัดพิมพ์ *บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด*
จำหน่าย *ตามร้านหนังสือทั่วไป*

หนังสือเล่มนี้ ได้รวบรวมข้อมูลของไอซีทางด้านไมโครโปรเซสเซอร์ตั้งแต่ระดับ 8 บิต 16 บิต จนถึง 32 บิต และไอซีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ไอซีหน่วยความจำ ไอซี TTL และ CMOS รวมถึงไอซี voltage regulator ไอซีนาฬิกาและเครื่องคำนวณ ซึ่งเป็นไอซีที่พบเห็นกันมากในเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ เครื่องมือวัด และในระบบสื่อสาร

ทางด้านไอซี TTL จะมีข้อมูลของตระกูล 74 ทั้งหลาย ตั้งแต่ 7400 ไปจนถึง 74393 ตระกูล CMOS ก็มีตระกูล 4000 เป็นหลัก ส่วนไมโครโปรเซสเซอร์ 8 บิต ก็เริ่มจากตระกูล 8080 ของอินเทล และมีเบอร์อื่น ๆ ของอินเทล ได้แก่ 8041, 8048, 8051 ทางตระกูล 6800 ของโมโตโรล่าก็มีข้อมูลยี่ห้ออื่นก็มี Zilog RCA Mostek และ Rockwell

ไมโครโปรเซสเซอร์ 16 บิต ก็มีข้อมูลตระกูล 80x86 เริ่มจาก 8086, 8088 ไปจนถึง 80486 ทางด้านตระกูล 6800 ก็มี 6800 ถึง 68020 และมีข้อมูลของ Z8000 กับ Z8000

นอกจากนี้ยังมีข้อมูลไอซีหน่วยความจำและอื่น ๆ อีกมาก เป็นหนังสือคู่มือสำหรับนักคอมพิวเตอร์ด้านฮาร์ดแวร์ที่น่ามีไว้ใช้งาน

เรียนรู้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ 2 มิติด้วยภาษา C

ผู้เขียน *สมพัฒน์ รุ่งตะวันเรืองศรี*
ขนาดรูปเล่ม *17x24 ซม.*
หนา 310 หน้า
กระดาษปอนด์
ราคา *220 บาท*
ผู้จัดพิมพ์ *บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด*
จำหน่าย *ตามร้านหนังสือทั่วไป*

หนังสือเล่มนี้เรียบเรียงขึ้น จากการศึกษาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกของผู้เขียน โดยอ้างอิงกับหนังสือคอมพิวเตอร์กราฟิกภาษาต่างประเทศหลายเล่ม เนื้อหาเป็นความรู้เบื้องต้นที่ควรรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ พร้อมทั้งมีโปรแกรมตัวอย่าง โดยใช้ภาษาซีคอมพายเลอร์ ภาษาซีที่ใช้คือ Turbo C++ เวอร์ชัน 1.00 ภายในตัวโปรแกรมหลัก จะเป็นคำสั่งซึ่งมีกำหนดไว้ใน ANSI C ทั้งหมด โดยหลีกเลี่ยงการใช้คำสั่งซึ่งมีเฉพาะในเทอร์โบซี เพื่อทำให้โปรแกรมไม่ผูกติดกับเทอร์โบซี การหลีกเลี่ยงใช้คำสั่งที่มีเฉพาะในเทอร์โบซี ทำได้โดยกำหนดคำสั่งนั้นให้เป็นชื่อฟังก์ชันใหม่ ซึ่งมีคำสั่งนี้อยู่ภายในฟังก์ชัน การทำเช่นนี้จะช่วยให้ผู้ใช้คอมพายเลอร์ภาษาซีตัวอื่น ๆ สามารถใช้โปรแกรมตัวอย่างเหล่านี้ได้ด้วย โดยทำการแก้ไขโปรแกรมด้วยวิธีการเปลี่ยนคำสั่งภายในฟังก์ชันให้เป็นคำสั่งที่สอดคล้องกับคำสั่งที่มีใช้ในคอมพายเลอร์ภาษาซี ซึ่งใช้อยู่เท่านั้น

เนื้อหาแบ่งเป็นบท ๆ ดังนี้

บทที่ 1 คอมพิวเตอร์กราฟิก

บทที่ 2 การสร้างภาพกราฟิกเบื้องต้น

บทที่ 3 หน้าต่าง ช่องแสดงภาพและการขริบภาพ

บทที่ 4 แอตทริบิวต์ของคำสั่งกราฟิก

บทที่ 5 การแปลงภาพเรขาคณิต 2 มิติ

บทที่ 6 เซกเมนต์

บทที่ 7 การออกแบบโปรแกรมกราฟิก

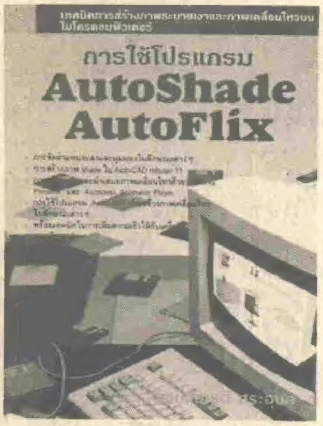
บทที่ 8 เทคนิคการติดต่อแบบอินเตอร์แอกชัน

บทที่ 9 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

ท้ายเล่มเป็นดัชนีและบรรณานุกรมให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้สะดวก

ไมโครบุ๊ค

การใช้โปรแกรม AutoShade AutoFlix



ผู้เขียน *กอบเกียรติ สระอุบล*
รูปเล่ม *17x24 ซม.*
หนา 247 หน้า
กระดาษปอนด์
ราคา *230 บาท*
ผู้จัดพิมพ์ *บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด*
จำหน่าย *ตามร้านหนังสือทั่วไป*

ปัจจุบันมีผู้นิยมใช้ซอฟต์แวร์ออโต้แคดกันมาก และมีผู้ชอบเขียนภาพ 3 มิติด้วยออโต้แคดจำนวนไม่น้อยเช่นกัน แต่ภาพ 3 มิติที่ได้จากออโต้แคดมีลักษณะเป็นโครงข่าย (wireframe) ไม่สวยงาม จึงต้องอาศัยซอฟต์แวร์ประเภทสร้างภาพเฉด (Shade) มาแก้ไขข้อบกพร่องนี้ ซึ่งก็คือ AutoShade นี่เอง โดยจะทำหน้าที่ลงสีอ่อนแก่ตามสภาพแสงที่กำหนด เมื่อได้ภาพระบายเงาแล้ว ขั้นต่อไปก็มาถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวลักษณะต่าง ๆ ซึ่ง AutoFlix ก็เป็นซอฟต์แวร์สร้างภาพเคลื่อนไหวนั่นเอง

หนังสือเล่มนี้กล่าวถึงการใช้งาน AutoShade 1.1, AutoFlix 1.0 และ Autodesk Animator Player 1.0 เป็นหลัก ซอฟต์แวร์ Autodesk Animator Player ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวสำหรับจอภาพ VGA ให้มีรายละเอียดสวยงามยิ่งขึ้น

เนื้อหาในเล่มแบ่งเป็นบท ๆ ดังนี้

บทที่ 1 การติดตั้ง AutoShade

บทที่ 2 เริ่มสร้างภาพ Shade อย่างง่าย

บทที่ 3 การใช้ Shade ใน AutoCAD เวอร์ชัน 11

บทที่ 4 การให้แสง การปรับมุมมอง และการตรวจสอบภาพที่ได้

บทที่ 5 การปรับแต่งเพื่อให้ได้ภาพ Shade ที่ดีขึ้น

บทที่ 6 การพิมพ์ การบันทึกภาพและการใช้ Script file

บทที่ 7 การสร้างและการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวด้วย AutoFlix

บทที่ 8 คำสั่งควบคุมบทภาพยนตร์

บทที่ 9 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Flimaker และ AAPlay

บทที่ 10 เทคนิคในการเพิ่มความเร็วให้กับคอมพิวเตอร์

ท้ายเล่มเป็นภาคผนวกกล่าวถึง

- หน้าที่ของฟังก์ชันคีย์ต่าง ๆ ใน AutoShade
- คำสั่งและหน้าที่สำหรับ Script file ของ AutoShade
- คำสั่งสำหรับควบคุมการฉายภาพยนตร์ใน AutoFlix
- รหัสควบคุมการฉายภาพยนตร์ใน Autodesk Animator Player
- เมนูและไดอะล็อกบ็อกซ์ใน AutoShade

แล้วปิดท้ายด้วยดัชนีสำหรับค้นหาเนื้อเรื่องที่ต้องการอ่านได้สะดวก

รวม 1080 ไวรัสคอมพิวเตอร์

ผู้รวบรวม *ประจักษ์ ธัญวิรภาพ*
ขนาดรูปเล่ม *17x24 ซม.*
หนา 827 หน้า
กระดาษปอนด์
ราคา *430 บาท*
ผู้จัดพิมพ์ *บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด*
จำหน่าย *ตามร้านหนังสือทั่วไป*

เนื่องจากในปัจจุบัน ไวรัสคอมพิวเตอร์เริ่มมีการพัฒนาความสามารถในการทำลายข้อมูล และสามารถหลบหลีกการตรวจจับจากโปรแกรมที่ใช้ในการทำลายไวรัสไปจากเดิมเป็นอันมาก ทำให้การเรียนรู้วิธีใช้งานโปรแกรมป้องกันไวรัสเพียงอย่างเดียวไม่พออีกต่อไป จำเป็นต้องรู้ถึงการทำงานของไวรัสต่าง ๆ เพื่อสามารถป้องกันแก้ไขได้ด้วยตนเอง

หนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมรายละเอียดต่าง ๆ ของไวรัสเอาไว้แทบทุกแง่ทุกมุมเลยก็ว่าได้ และเป็นหนังสือเล่มแรกในไทย ที่ได้รวบรวมรายละเอียดของไวรัสต่าง ๆ เอาไว้อย่างสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่เคยมีมา แม้ว่ารายละเอียดส่วนใหญ่จะยังคงเป็นภาษาอังกฤษ แต่ก็ไม่

ไมโครบุ๊ค

เสียประโยชน์ ในการใช้เป็นคู่มือสำหรับป้องกันและแก้ไขไวรัสคอมพิวเตอร์ ในหนังสือได้รวบรวมรายละเอียดของไวรัสถึง 1080 ชนิด แม้แต่ไวรัสในไทย คือ ลาวดวงเดือน Mule ก็มีการบ่งไว้ (แต่ชื่อ "ลาวดวงเดือน" เป็นภาษาอังกฤษว่า Lao Duong)

เนื้อหาในเล่มแบ่งเป็นบท ๆ ดังนี้

คำแนะนำการอ่านประกอบข้อมูล

บทที่ 1 ข้อมูลของไวรัสเรียงตามชื่อไวรัส

บทที่ 2 ตารางเปรียบเทียบชื่อไวรัส

บทที่ 3 ตารางประวัติการดัดแปลงของไวรัส

บทที่ 4 รายชื่อโปรแกรมที่ตรวจไวรัสได้ และรายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนไวรัสที่จับได้

บทที่ 5 สถานที่ติดต่อของผู้ผลิตโปรแกรมป้องกันไวรัส

บทที่ 6 ตารางรายชื่อไวรัส เรียงตามขนาดของไวรัส

บทที่ 7 ตารางรายชื่อไวรัส แบ่งตามประเภทของไวรัส

บทที่ 8 ตารางรายชื่อไวรัส แบ่งตามประเทศกำเนิด

บทที่ 9 ตารางเปรียบเทียบไวรัสในหนังสือกับชื่อไวรัสมาตรฐาน

บทที่ 10 รายชื่อวันต่าง ๆ ที่จะเกิดการทำลายข้อมูลของไวรัส

บทที่ 11 รายชื่อไวรัสที่ระบาดไปหลายประเทศ และมีอัตราเข้ามาระบาดในไทยสูง

บทที่ 12 รวบรวมรหัสของไวรัสเพื่อใช้ตรวจจับไวรัส

ท้ายเล่มเป็นดัชนีชื่อไวรัสให้ค้นได้สะดวกรวดเร็ว

คู่มือโปรแกรมภาษา C

ผู้เขียน	*วิทยา เรืองพรวิสุทธิ์*
ขนาดรูปเล่ม	*17×24 ซม.*
	หนา 334 หน้า
	กระดาษปอนด์
ราคา	*220 บาท*
ผู้จัดพิมพ์	*บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด*
จำหน่าย	*ตามร้านหนังสือทั่วไป*

หนังสือเล่มนี้ได้กล่าวถึงภาษา C ที่เป็นคำสั่งของคอมพายเลอร์ชนิดต่าง ๆ ได้แก่ Microsoft C,Quick C และ Turbo C รวมถึง Turbo C++ โดยการกล่าวอ้างอิงถึง ANSI C เป็นพื้นฐานที่สำคัญ ดังนั้นหนังสือเล่มนี้ จะทำให้ผู้ที่ศึกษาค้นคว้าทางด้านภาษา C สามารถเข้าใจภาษา C ได้ลึกซึ้ง ทั้งในมุมกว้างและในทางเจาะลึก มีความมั่นใจในการเขียนโปรแกรมภาษา C อย่างมาก นำไปสู่การเป็นโปรแกรมเมอร์ภาษา C เต็มตัว ในหนังสือได้รวบรวมคำสั่งต่าง ๆ ของภาษา C รวมทั้งการเรียกใช้อินเตอร์รัพต์ และข้อมูลที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม

เนื้อหาในเล่มแบ่งเป็นบท ๆ ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ

บทที่ 2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาษา C

บทที่ 3 โอเปอเรเตอร์

บทที่ 4 คำสั่งควบคุมโปรแกรมภาษา C

บทที่ 5 ฟังก์ชัน

บทที่ 6 อะเรย์และพอยน์เตอร์

บทที่ 7 ระบบอินพุต-เอาต์พุต และแฟ้มข้อมูล

บทที่ 8 ตัวแปรโครงสร้างและยูเนี่ยน

บทที่ 9 ฟังก์ชัน DOS และ BIOS

บทที่ 10 กราฟิกส์ในภาษา C

บทที่ 11 เม้าส์

บทที่ 12 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาษา C++

บทที่ 13 คำสั่งจัดการจอภาพและคีย์บอร์ดใน Turbo C++

บทที่ 14 ชุดคำสั่งสำหรับเม้าส์ใน Turbo C++

ท้ายเล่มมีภาคผนวก

ภาคผนวก ก. สรุปคำสั่งภาษา C

ภาคผนวก ข. รหัส ASCII

ภาคผนวก ค. กฎ Precedence และ Associativity

ภาคผนวก ง. ฟังก์ชันมาตรฐานภาษา C

ภาคผนวก จ. ฟังก์ชันระบบ I/O แฟ้มข้อมูลใน Turbo C

ภาคผนวก ฉ. การอ้างอิง BIOS และ DOS

สุดท้ายเป็นดัชนีและบรรณานุกรมให้ค้นคว้าศึกษาเพิ่มเติม

ไมโครบุ๊ค

การเขียนโปรแกรมกราฟิกส์และเกมคอมพิวเตอร์ด้วยเทอร์โบปาสคาล

ผู้เขียน	*นุกูล กระจาย*
ขนาดรูปเล่ม	*17×24 ซม.*
	หนา 664 หน้า
	กระดาษปอนด์
ราคา	*375 บาท*
ผู้จัดพิมพ์	*บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด*
จำหน่าย	*ตามร้านหนังสือทั่วไป*

หนังสือเล่มนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้อ่านสามารถเขียนโปรแกรมกราฟิกและเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตัวเอง มีรายละเอียดเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก การสร้างภาพกราฟิกต่าง ๆ การให้สีและลายแก่ภาพ การแปลงภาพกราฟิก และเทคนิคอื่น ๆ โดยแสดงตัวอย่างการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกมาใช้งาน ทุกหัวข้อในหนังสือมีการอธิบายอย่างเป็นลำดับขั้นตอน จากง่ายไปหายาก เพื่อให้เข้าใจได้รวดเร็ว และเสริมประสบการณ์ด้วยโปรแกรมตัวอย่างถึง 157 โปรแกรม ซึ่งใช้ได้กับเทอร์โบปาสคาล เวอร์ชัน 4.0, 5.0, 5.5, 6.0 และเวอร์ชันล่าสุด

เนื้อหาแบ่งเป็นบท ๆ ดังนี้

บทที่ 1 กราฟิกและเทอร์โบปาสคาล

บทที่ 2 การแสดงกราฟิกพื้นฐาน

บทที่ 3 การบันทึกภาพและแสดงภาพในไฟล์

บทที่ 4 การให้สีและลายภาพ

บทที่ 5 การแปลงภาพกราฟิก

บทที่ 6 การแสดงภาพจากไฟล์ข้อมูลภาพแบบบิตแม็พ

บทที่ 7 การแปลงภาพบนจอภาพ

บทที่ 8 การพิมพ์ภาพกราฟิก

บทที่ 9 การแสดงและพิมพ์กราฟจากข้อมูลที่กำหนดให้

บทที่ 10 การสร้างและแสดงอักษรกราฟิก

บทที่ 11 โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

ภาคผนวก ก. การสร้างโปรแกรมกราฟิกเพื่อการเผยแพร่

ภาคผนวก ข. การเตรียมยูนิตเพื่อให้คอมพายล์ได้รวดเร็ว

ภาคผนวก ค. รหัส ASCII

ภาคผนวก ง. รหัสคีย์เพิ่มเติม

ท้ายเล่มเป็นรายการหนังสืออ้างอิงเพื่อให้ใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

เมนู...เล่มล่า...

- การติดตั้งระบบ Config.sys และ Config.db 7
- จากดีเบสทรีไปเป็นดีเบสทรีพลัส 15
- การใช้ CATALOG 31
- การเขียนโปรแกรมด้วยดีเบสทรีพลัส 35
- เรื่องของตัวแปรและอะเรย์ 60
- ดีเบสกับเอ็มเอสดอส 70
- ความสัมพันธ์ระหว่างไฟล์ 77
- เวลาเป็นเงินเป็นทอง 87
- e^x log N และค่าทางตรีโกณมิติ 94
- ดีเบสกับการสร้างกราฟ 104
- ใช้ดีเบสทรีจัดเรียงคำภาษาไทย Thai Sort 122
- ดีเบสทรีพลัสกับภาษาแอสเซมบลี 131
- โปรแกรมจัดโครงสร้างโปรแกรม (Automatic Indent Lister: AIL version 1.01) 151

ฯลฯ

อิ่มเพียง 110 บาท

จาก

ไมโครคอมพิวเตอร์